Lexicon

Лексикон

Слова и выражения

Аккорд
: То, что вызывает резонанс в душе оборотня. Обычно один из пяти *путей сердца*.

А-и-эфа
: Образ иной стороны ферала в отражающей поверхности. Обычно он видим только самому фералу, однако иногда этот образ способен увидеть посторонний.

Альфа
: Вожак общности фералов — единоличный либо как часть любовной пары, управляющей общностью.

Общность
: Группа совместно действующих фералов любого вида. Также может называться стаей, стадом, сворой и другими названиями, в зависимости от вида.

Звериных кровей
: Ферал, в особенности родившейся в семье фералов. Можно уточнить по виду: медвежьих кровей, вороновых кровей…

Берсерк
: Происходит от скандинавского названия воителей-оборотней. Курсивное написание означает приступ гнева или паники (см. Бешенство).

Бутока
: Безопасное прибежище, где встречаются оборотни разных видов. Устраивается в нехоженной глуши или в частных человеческих жилищах. Здесь оборотни могут быть собой, не опасаясь людей и других созданий ночи.

Обращение
: Переход из одной формы в другую.

Оборотничество
: Обиходное, часто ехидное название способности человека приобретать черты животного.

Многоликое племя
: Формальное название фералов как народа.

Хранитель нор
: *Аккорд* защитника, чьё призвание — заботиться о любимых и охранять их. Образ матери-медведицы, сторожевого пса и рабочего муравья.

Морок
: Психологический эффект, рационализирующий, отрицающий или блокирующий воспоминания людей, увидевших истинную природу оборотня.

Эссенция
: Духовная энергия, необходимая для некоторых магических сил.

Ферал
: Обиходное название оборотня с душой животного.

Первое обращение
: Ночь, когда впервые пробуждается зверь.

Праязык
: Древний, полумифический язык ушедшего мира. Отражён в языке духов.

Бешенство
: Управляемое инстинктами состояние, основанное за отвращении к порочности Человека.

Озвереть

Перейти из человеческой формы в звериную.

Гармония

Чувство равновесия между Человеком и Природой в жизни ферала. Курсивное написание означает игровую характеристику, заменяющую персонажу-оборотню *нравственность*.

Путь сердца

Любой из пяти *аккордов*, или же *аккорды* в целом.

Пожиратель сердец

Аккорд хищника, находящего себя в охоте, сражении, причинении страданий и убийстве. Образ бешеного пса, садистской кошки и Злого Волка.

Родичи

Люди и животные, держащиеся фералов, но сами не способные обращаться.

Потерянные

Оборотни, утратившие себя в Человеке или Звере, лишившиеся способности сочетать их.

Человек, Зверь и Природа

Определяющее триединство мира оборотней. Употребляются нарицательно. Человек — это философия и методы человечества. Зверь — суть животного. Природа — окружающий их мир.

Лунный огонь

Серебро, жгущее как огонь шкуру фералов.

Воззватели Луны

Волки-оборотни.

Нагваль

Звериный аспект души ферала, подобный тотемному покровителю, но обитающий внутри, а не вовне. Происходит от ацтекского слова, буквально значащего «звериная теневая душа». Также может быть синонимом ферала.

Свежая кровь

Молодой оборотень или новый член общности.

Безмолвный кодекс

Учения, возникшие из законов Природы, необходимые из-за угрозы Человека.

Заячий бег

Состояние слепой паники, разновидность приступа *берсерка*.

Регенты

Богатый, влиятельный клан, гордящийся своей оборотнической кровью.

Свиватель корней

Аккорд строителя, занимающегося созиданием, изобретением, починкой и приданием структуры. Образ плетущего паука, трудящегося бобра и копающих сурикатов.

Прогнать

Изгнать ферала из общности.

Срать со смыслом[?]

Передача информации через испражнения, как это делают животные. Самовыражение средствами, вызывающими у людей отвращение.

Дикие братья

Обычные животные того же вида, что и нагваль оборотня. Например, тигры у раджанов.

Ненастье

Период жизненных трудностей перед первым обращением и во время него.

Ловцы солнца

Аккорд бунтарей, идущих собственной дорогой. Образ волка-одиночки, хитрого лиса и плута Койота.

Териан

Редкий синоним ферала, или же обычный человек, чувствующий себя в душе зверем.

Волчий хват

Разъярённое, бешеное состояние, разновидность приступа *берсерка*.

вер-

Начало слов, обозначающих человека, способного принимать звериную форму. Соединяется названием животного, на родном или классическом языке: вервольф (верволк), вербер (вермедведь), веркот, верястреб. Происходит от германского слова «мужчина», однако в современном употребление приобрело мистический смысл «тот, кому ведомы превращения».

Гонцы ветра

Аккорд мудреца, ведомый интуицией и озарением. Образ мудрой совы, дикого жеребца, волка-проводника и знающего медведя.

Creating New Breeds and Species

Как создать новый вид

Разнообразие жизни на Земле огромно. Одних только зверей известно несколько миллионов видов, а ещё насекомые, птицы, рыбы… И в любом уголке мира передаются легенды об оборотнях местных животных. Книга, описывающая даже часть этого калейдоскопа, не поместилась бы на полку. Поэтому если вы решили включить в игру оборотней не упомянутых у нас видов, рекомендуем сконструировать их, пользуясь следующими принципами:

- **Фералы описываются рассказчиком**: Именно рассказчик отвечает за стройность хроники. Мы настоятельно рекомендуем целиком доверить ему создание новых видов оборотней. И даже обладая таким правом рассказчику следует учитывать долговременное влияние нового оборотня на сюжет. Ход игры непредсказуем: сегодняшний прикол завтра может обернуться проблемой.

- **Ферал нуждается в базисе**: Природа ничего не делает просто так. Должна быть причина для существования людей, связанных даром с неким видом животных: грозящее виду вымирание, заложенное предназначение животного, культ духа-покровителя… Задайте себе вопрос: зачем Природе столь радикально вмешиваться в привычный порядок вещей? Ответом должна стать захватывающая мифология вашего собственного авторства.

- **Убедитесь, что у создания будет своё место**: Как говорят, Бог не играет в кости со вселенной. И вы не совершайте бессмысленных актов творения. Добавляя новый вид оборотней, убедитесь, что в них есть необходимость. Животные эволюционируют (или создаются высшей силой, если таковы ваши убеждения) в соответствии со средой, климатом или экологической нишей. Способность менять форму по ситуации, пожалуй, и есть высшее проявление этого. Оборотни тоже часть Природы. Прежде чем взять на себя роль бога, убедитесь, что для ваших новых существ найдётся ниша.

- **Придерживайтесь осмысленных видов**: Дар превращения возникает из мощной связи человечества с одним из видов животных. Не обязательно с крутым, популярным зверем: связь подразумевает некую гармонию, выгодную обоим видам. Люди превращаются только в животных, имеющих для них значение. Без этой связи они недостаточно важны друг для друга, чтобы менять для них законы Природы.

- **Сохраняйте баланс**: Некоторые игроки наверняка не откажутся сыграть оборотнем в клонированного тираннозавра. Однако такое существо гарантированно пошатнёт баланс сил вашей хроники. Не допускайте этого, если не хотите увидеть свой сюжет погребённым под своими же монструозностями.

- **Атмосфера прежде всего**: Сохраняйте серьёзный тон! Злобный Суслик-Оборотень, конечно, весело, но ничто так не убивает накал и атмосферу Мира Тьмы как парад бессмысленных существ шутки ради.

- **Руководствуйтесь нашими примерами**: Отталкиваясь от заготовок и правил во второй и третьих главах (а также от книг «Война с Чистыми» и «Меняющие кожу» из линейки «Оборотней»), вы сможете создать фералов, хорошо сочетающихся с официальным Миром Тьмы. Впрочем, это второстепенно после увлекательной игры!

Что ж, доброй охоты.

Заготовки фералов (врезка)

Крохотное животное (мышь, лягушка, воробей, ящерица)
Физические атрибуты: Сила 1, ловкость 1-3, выносливость 1
Класс скорости: 1-2
Размер: 1
Здоровье: 2
Атаки: Не причиняют вреда кроме как, возможно, ядом.

Маленькое животное (кошка, ворона, змея, игуана)
Физические атрибуты: Сила 1-2, ловкость 2-3, выносливость 1-2
Класс скорости: 2-7
Размер: 2-3
Здоровье: 3-5
Атаки: Причиняют летальный урон, равный силе.

Среднее животное (волк, кобра, гриф, мартышка, орёл)
Физические атрибуты: Сила 2-4, ловкость 2-5, выносливость 2-4
Класс скорости: 5-9
Размер: 4
Здоровье: 6-8
Атаки: Причиняют летальный урон, раный силе или силе+1, в зависимости от вида.

Крупное животное (пума, горилла, кондор, косуля)
Физические атрибуты: Сила 3-6, ловкость 3-6, выносливость 3-6
Класс скорости: 5-10
Размер: 5-6
Здоровье: 8-12
Атаки: Причиняют летальный урон, равные силе+1 или силе+2, в зависимости от вида.

Большое животное (логадь, медведь, дельфин, комодский варан)
Физические атрибуты: Сила 4-6, ловкость 3-5, выносливость 4-7
Класс скорости: 5-12
Размер: 6-8
Здоровье: 10-15
Атаки: Причиняют летальный урон от силы+1 до силы+3. Могут лягаться и наваливаться, причиняя урон сила+3 бьющего типа[?].

Массивное животное (бык, лось, сивуч)
Физические атрибуты: Сила 4-8, ловкость 2-4, выносливость 5-8
Класс скорости: 5-10
Размер: 9-13
Здоровье: 14-21
Атаки: Причиняют летальный урон от силы+1 до силы+3. Могут лягаться и наваливаться, причиняя урон сила+3 бьющего типа[?].

Громадное животное (слон, гиппопотам, морж, косатка)
Физические атрибуты: Сила 4-8, ловкость 2-4, выносливость 5-8
Класс скорости: 5-10
Размер: 9-13
Здоровье: 14-21
Атаки: Причиняют летальный урон от силы+1 до силы+3. Могут лягаться и наваливаться, причиняя урон сила+3 бьющего типа[7].

Hatara

Хатары

Солнечная корона

Когда Отец-Солнце спустился на землю, чей ещё облик он мог принять как не Льва? Все животные склонились перед его сияющей статью, жгущим огнём и громогласным рыком. Все кроме одного - Человека. Так пошло с тех пор, что Человек попирает Льва. Однако солнечный огонь горит в хатарах, негасим, пока силён их дух.

Хатары, разящие златоносцы, почитают своим создателем самого Отца-Солнце. На заре времён Небесный Владыка призвал царей людей и животных, чтобы примирить их. Он смешал кровь их кровь в сосуде из тыквы и приказал отпить. Звериный дух слился с человеческим, и когда вскоре царицы принесли потомство, оказалось, что два царских рода стали одним. В той пустыне люди до сих пор живут в гармонии со львами. А за её пределами - за ними не удалось избежать братской вражды, и нет ей конца.

На поле боя разящие златоносцы в своей стихии. За них как ясный ум, так и грубая сила, заключённая в устрашающих 150-300 килограммах зубов, гривы и мускулов. Традиционно для кошачьих, их самцы массивней самок. Традиционно для людей, самки куда опасней самцов.

Но в отличие от большинства кошек, хатары живут и охотятся группами. Фералы и их львиная родня составляют единый прайд, владеющей общей территорией. В прайде бывает до трёх оборотней, двое-четверо львов и котята обоих родов. Если рождается человеческий детёныш, не отмеченный даром, его либо растят со всеми в прайде, либо отдают близким родственникам. Благодаря общинному образу жизни хатары открыты и раскованы. В отличие от детей Тигра, они привыкли держаться друг друга и решать проблемы вместе.

Baitu

Байту

Хранители удачи

Где искушение, там и байту?. Возникшие от Человека и Зайца, байту сторожат перекрёстки и наблюдают течение жизней. Хотя их дикие собратья заполонили всю Землю, сами хранители удачи столь же неуловимы, как последний ускользающий миг. Пока вам есть из чего выбирать, едва ли вы встретите этих торговцев судьбами, творцов везения, знатоков кладов и покровителей первенцев. Могущественные друзья и смертоносные враги, байту всякий раз превращают обыденность в подлинный миф.

В обращении байту легки и обаятельны. Что посреди шумного карнавала, что в пустой глуши, байту не теряют пленяющей непринуждённости. Они безошибочно чувствуют пульс окружения и предстают тем, кого собеседник ожидает увидеть. Возможно, многие легенды о коварстве Локи, о сделках с Дьяволом — отголосок древних игр байту с Человеком. Но также хранителем удачи может оказаться незнакомец, вынесший вашего ребёнка из пожара, или продавец, протянувший выигрышный лотерейный билет. В байту нет добра и зла. Только исполнение условий сделки.

Байту знают, что удачное стечение обстоятельств — продукт истинного мастерства. Они чтут свой договор с мирозданием, согласно которому Заяц добыча, а не охотник — поэтому не ради собственных нужд, а лишь для исполнения сделки они раз за разом с кажущейся лёгкостью творят чудеса. Хранитель удачи словно способен заглянуть в будущее или вернуться на миг назад. Ваш закулисный покровитель потянет за невидимые нити, и вот предмет чаяний опускается в ладони будто ваша собственная заслуга. Но конечно же, у счастья есть цена… и никому ещё не удалось увильнуть от оплаты.

Внешность: Хранители удачи встречаются среди разных культур и кровей. Легенды о них рассказывают по всему миру. И всё же они почти всегда либо очень смуглые, либо истинные альбиносы. Возвышающиеся и грациозные, байту выделяются в толпе, когда хотят того, и растворяются подобно туману, как только их желание переменяется. Они всегда одеты подобающе окружению и неуловимы как капли дождя.

В природной форме байту невелики. Они редко достигают даже 50 см и 15 кг веса. Но в скорости им не откажешь: сплошными длинными скачками они способны поддерживать скорость в 65 км/ч.

В форме боевого зверя байту полноправные черти: вытянутые, жилистые, заострённые, обладающие всей душевностью стилета. Их уши вытягиваются